**PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL**

**GUÍA DE APRENDIZAJE C1: "ETAPAS DE PRODUCCIÓN SONORA Y SELECCIÓN DE EQUIPOS TECNOLÓGICOS PARA EL PROCESO DE GRABACIÓN Y PROCESAMIENTO DEL MATERIAL SONORO".**

## IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENDIZAJE

- **Denominación del Programa de Formación:** Emprendedor en produccion de piezas audibles para industrias culturales.
- **Código del Programa de Formación:** 02000003.
- **Nombre del Proyecto:** Desarrollo de proyectos culturales en el depto del Cauca.
- **Fase del Proyecto:** Ejecución.
- **Actividad de Proyecto:** Secuenciar estructuras audibles, según diversos recursos tecnológicos digitales y necesidades del proyecto.
- **Competencia:** Estructurar elementos audibles teniendo en cuenta los diversos recursos tecnológicos digitales, las especificaciones técnicas del fabricante, procesos para grabación y fundamentos básicos musicales aplicados.
- **Resultados de Aprendizaje Alcanzar:** Realizar el proceso de grabación y producción de la pieza elaborada, teniendo en cuenta los recursos tecnológicos requeridos.
- **Duración de la Guía:** 160 horas.

## 2. PRESENTACIÓN

Estimado aprendiz, continuando con este maravilloso mundo de aprendizaje que el SENA y el programa Sena Emprende Rural (SER) ofrece, en esta guía de aprendizaje denominada **Taller C1: "Etapas de producción sonora y selección de equipos tecnológicos para el proceso de grabación y procesamiento del material sonoro".** del programa de formación **Emprendedor en produccion de piezas audibles para industrias culturales**,en el cual se pretende en la fase inicial brindar los conocimientos básicos conceptuales, para realizar la profundización de los conceptos a través de las definiciones otorgadas por el escritor Adrian Birlis; posteriormente realizar el proceso de refuerzo conceptual que aperturara el proceso para el uso de las herramientas tecnológicas Adobe Audition, Reaper; estrategias de que permitirán realizar la practica o ejecución de los conocimientos adquiridos en la herramienta seleccionada para el desarrollo del material sonoro.

¡Bienvenido y muchos éxitos!

## 3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

Con el fin de desarrollar las diferentes actividades propuestas para el desarrollo de la presente guía, primero lea completamente el **Material de Formación C1**, posteriormente desarrolle el **Taller C1** que comprende las siguientes actividades:

### 3.1 Actividades de Reflexión inicial:

Como proceso de iniciación en la producción de piezas audibles, una vez realizado el cambio de instructor es necesario conocer los fundamentos o conceptos básicos, cuales son las características principales y las herramientas básicas para el desarrollo del procesamiento de audio. La cual se realizara en Dieciocho (18) tutorías.

### 3.2 Actividades de contextualización e identificación de conocimientos necesarios para el aprendizaje:

Una vez socializados los conceptos se realizarán sorteo de preguntas y en la tutoría dos se identifican si los conceptos quedaron comprendidos. Lo cual al tener claro los conceptos permitirán en la práctica desarrollar los avances del proyecto.

### 3.3 Actividades de apropiación del conocimiento (Conceptualización y Teorización):

Una vez resultas las inquietudes en el espacio de formación, se fortalecieron las ideas para la elaboración del proyecto, adicionalmente se reforzarán los conceptos a través de las siguientes tutorías, con el fin de comprender el funcionamiento y uso adecuado de las herramientas analógicas y digitales que serán fundamentales para la realización del proyecto final. En la cual debes entregar los avances de la actividad:

- Crea una historieta (libre) de contenido maximo 5 minutos.
- Seleccione y descargue los sonidos para la estructura del diseño sonoro.
- Realice el flujo de trabajo y configuración de herramientas y equipos.
- Elija los equipos adecuados para el desarrollo de su proyecto.
- Establezca los parámetros finales para el desarrollo proyecto.
- Configuere el software con los parámetros establecidos para el desarrollo del proyecto y adjunte el banco de sonidos seleccionado para iniciar con la estructura del proyecto.
- Establezca en la línea de tiempo limite (5 min) en el software. E inicie con la estructura del diseño sonoro.
- Realice la grabación de voces correspondientes al proyecto, cumpliento con los márgenes establecidos y seleccione el tipo de música para el proyecto.
- Realice la mezcla y balance de todos los sonidos cumpliento con los parámetros establecidos.
- Defina, seleccione y aplíque las herramientas de procesamiento.
- Realice entrega y exponga los avances.
- Implemente las recomendaciones dadas por el instructor en los avances entregados.

### 3.4 Actividades de transferencia de conocimiento:

Una vez comprendido los conceptos teóricos básicos del sonido, se procederá a la introducción del manejo del software de grabación, el cual contiene, las herramientas para el proceso de composición, modificación y creación de audio.

## 4. ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

Tome como referencia la técnica e instrumentos de evaluación citados en la guía de Desarrollo Curricular

| Evidencias de Aprendizaje | Criterios de Evaluación | Técnicas e Instrumentos de Evaluación |
|---|---|---|
| **Evidencias de Conocimiento: Taller C1.**<br>(Contextualización)<br>Contestar a las preguntas orales que realice el instructor, como proceso evaluativo de Conceptos, Definiciones y Características del Sonido. | Identifica el género e instrumentación dentro de la estructura del proyecto. | **Técnica de evaluación:** Quiz oral, Exposición. |
| **Evidencias de Desempeño: Taller C1**.<br>(Apropiación). Desarrollar las actividades programadas como proceso consolidación avances del proyecto. | Aplica técnicas de edición y procesamiento de señal de audio digital según el proyecto seleccionado. | **Técnica de evaluación:** Seguimiento grupal.<br>**Instrumento de Evaluación:** Lista de chequeo. |
| **Evidencias de Producto:Taller C1.**<br>(Transferencia)<br>Elaboracion de la maqueta del proyecto final con las recomendaciones orientadas por el instructor. | Aplica técnicas de edición para mejorar el proyecto. | **Técnica de evaluación:** Entrega del demo.<br>**Instrumento de Evaluación:** Lista de chequeo |

## 5. GLOSARIO DE TÉRMINOS

- **Tono:** Determina el tono de una onda si es grave o es agudo. Se denomina por su frecuencia.
- **Amplitud:** Indica la magnitud de las variaciones de presión. Cuanto mayor sea este valor más fuerte será la sensación de sonido percibida. Si el valor es muy sutil menor será la sensación de sonido percibida.
- **Frecuencia:** Indica cuantas veces se repite un sonido.
- **Software de audio:** Permite Escuchar, Modificar, Crear, Componer las diferentes señales de audio y música.

- **Interfaz de audio**: Es un dispositivo hardware que se conecta al ordenador y gestiona las entradas, las salidas y el procesamiento del sonido.
- **Espectro de frecuencias divididas.** Se dividen en Graves, Medios, Agudo
- **Micrófonos dinámicos:** Aguanta mucho mas la presión sonora.
- **Micrófonos de condensador:** poseen mayor sensibilidad e a la presión sonora

**6. REFERENTES BILBIOGRÁFICOS**


- (Stanley Smith Stevens, 1976). Sonido y audición.
- (Chion, 1993). La audiovisión.
- (Hernández, 1995). El registro sonoro.


**7. CONTROL DEL DOCUMENTO**

| | Nombre | Cargo | Dependencia | Fecha |
|---|---|---|---|---|
| **Autor (es)** | **Jonathan Alfonso Hinestroza Cortes** | **Instructor** | **Programa Sena Emprende Rural - SER** | **5/06/2022** |

**8. CONTROL DE CAMBIOS** (diligenciar únicamente si realiza ajustes a la guía)

| | Nombre | Cargo | Dependencia | Fecha | Razón del Cambio |
|---|---|---|---|---|---|
| **Autor (es)** | | | | | |